

PATENT ABSTRACTS OF JAPAN

(11)Publication number : 11-253606
 (43)Date of publication of application : 21.09.1999

(51)Int.Cl. A63F 3/06
 A63F 9/00
 A63F 9/22

(21)Application number : 10-062738
 (22)Date of filing : 13.03.1998

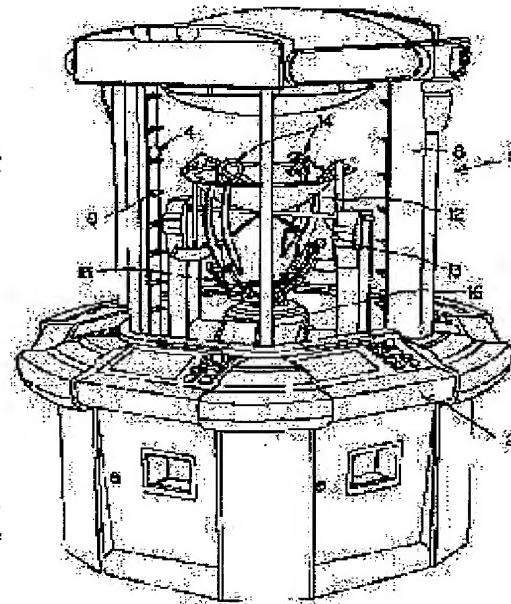
(71)Applicant : KONAMI CO LTD
 (72)Inventor : UCHIYAMA TAKASHI
 YAMANA HIROSHI
 YOSHIDA KEIICHI

(54) GAME SYSTEM AND COMPUTER READABLE RECORDING MEDIUM RECORDING PROGRAM FOR GAME

(57)Abstract:

PROBLEM TO BE SOLVED: To provide a game system which attracts the interest of a player by changing a game when selection branches are superimposed.

SOLUTION: This game system is provided with a lottery device 2 for selecting one of plural balls 4 and outputting information of a number, or the like., which is given to the each ball 4 and a terminal equipment 3 for paying a reward to the player, which corresponds to game results at the point of time when more than two prescribed times of lottery processings are ended after the execution of a prescribed game based on information which is outputted from the lottery device 2. Information intrinsic to the ball selected in the lottery device 2 is stored during a time from the start of one time game to be executed in the terminal equipment 3 till the end of it. When the ball 4 having information being the same as the stored one of the ball 4 is selected in the same game, odds for specifying the results of the game to be executed in the terminal equipment 3 and the discharge rate of the reward to the player are changed.



(19) 日本国特許庁 (J P)

(12) 公開特許公報 (A)

(11) 特許出願公開番号

特開平11-253606

(43) 公開日 平成11年(1999)9月21日

(51) Int.Cl. 譲別記号
A 6 3 F 3/06 9/00 5 0 8
9/22

F I
A 6 3 F 3/06 B
9/00 5 0 8 C
9/22 A
H

審査請求 有 請求項の数9 OL (全 13 頁)

(21)出願番号 特願平10-62738

(22)出願日 平成10年(1998)3月13日

(71) 出願人 000105637
コナミ株式会社
兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地
の2

(72) 発明者 内山 貴視
兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地
の2 コナミ株式会社内

(72) 発明者 山名 寛
兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地
の2 コナミ株式会社内

(72) 発明者 吉田 廉一
兵庫県神戸市中央区港島中町7丁目3番地
の2 コナミ株式会社内

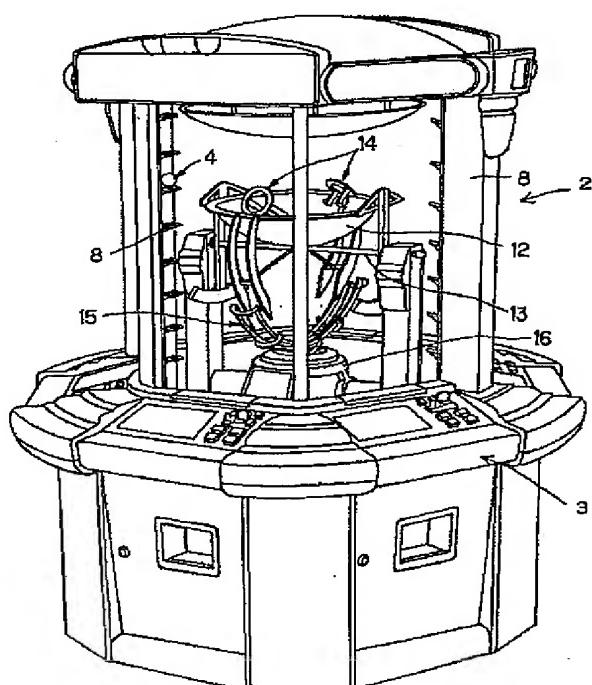
(74) 代理人 弁理士 石川 泰男 (外1名)

(54) 【発明の名称】 ゲームシステムおよびゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読み取可能な記録媒体

(57) 【要約】

【課題】 選択肢の重複が生じた場合にゲームに変化を与えてプレイヤーの興味を惹き付けるゲームシステムを提供する。

【解決手段】複数のボール4からいずれかを選び出し、そのボール4に付された番号等の情報を出力する抽選装置2と、抽選装置2から出力される情報に基づいて所定のゲームを実行し、2以上の所定回数の抽選処理が終了するとその時点でのゲーム成績に応じた報酬をプレイヤーに払い出す端末装置3とを具備するゲームシステムにおいて、端末装置3にて実行される1回のゲームの開始から終了までの間、抽選装置2にて選択されたボール4に固有の情報を記憶する。この記憶したボール4の情報と同一の情報を有するボール4が同一ゲーム内で選択された場合、端末装置3にて実行されるゲームの成績とプレイヤーへの報酬の払い出し率を特定したオッズを変化させる。



して、所定数（例えば5球）のボールの選択が終了した時点で所定の当たり役が形成されると、その報酬として、プレイヤーがベットしたメダル枚数とその当たり役に対して設定されているオッズとを乗算した枚数のメダルが払い出される。

【0003】上述したゲーム機では、ゲーム開始から終了までの間に複数のボールを選択しているため、一回選択されたボールをゲーム終了まで選択肢から排除しておかないと、同一ゲーム内で選択肢の重複が生じる可能性がある。しかし、その重複を避けるためには、選択されたボールをゲーム終了まで保管し、ゲーム終了後に選択肢へ戻すという処理が必要となり、そのための機構を追加する必要が生じるとともに、その動作制御も必要となって煩わしい。そこで、従来のゲーム機では、抽選機構にて選択肢の重複を防ぐような操作は行わず、同一ゲーム内で同一ボールが重複して選択されると、そのボールの選択がなかったものとして次回の抽選へ移行する処理を端末部で行っている。

【0004】

【発明が解決しようとする課題】ところで、近年のゲーム機の抽選部には、抽選過程に対するプレイヤーの興味を惹き付け、その期待感を盛り上げるべく種々の工夫や演出が凝らされている。そのため、ボールの選択が開始されてから選択が行われるまでの時間も比較的長くなっている。そのような場合において、時間をかけて行われた抽選の結果が選択肢の重複に終わって再抽選へと移るだけでは、ゲームが一種の膠着状態に陥り、プレイヤーが退屈してゲームに対する興味が損なわれるおそれがある。

【0005】本発明は、選択肢の重複が生じた場合にゲームに変化を与えてプレイヤーの興味を十分に惹き付けておくことが可能なゲームシステムおよびそのシステムに適したゲーム用プログラムが記録されたコンピュータ読取可能な記録媒体を提供することを目的とする。

【0006】

【課題を解決するための手段】以下、本発明について説明する。なお、本発明の理解を容易にするために添付図面の参照符号を括弧書きにて付記するが、それにより本発明が図示の形態に限定されるものではない。

【0007】請求項1の発明は、複数の選択肢（4…）からいざれかの選択肢を選び出し、その選択肢に固有の情報を出力する抽選処理を繰り返し実行する抽選装置（2）と、抽選装置（2）から出力される情報に基づいて所定のゲームを実行し、2以上の所定回数の抽選処理が終了すると、その時点でのゲーム成績に応じてプレイヤーの報酬を決定するゲーム制御装置（3）とを備えるゲームシステムにおいて、ゲーム制御装置（3）が、前記ゲームの開始から終了までの間、抽選装置（2）にて選択された選択肢に固有の情報を記憶する抽選結果記憶手段と、前記抽選装置から出力される前記選択肢に固

有の情報と、前記抽選結果記憶手段が記憶する情報とに基づいて、同一ゲーム内で前記選択肢の重複が発生したか否か判別する重複判別手段と、前記選択肢の重複が発生した場合、前記ゲーム成績と前記報酬との相関関係を変化させる相関関係変更手段と、を備えたゲームシステムにより、上述した課題を解決する。

【0008】この発明によれば、ゲーム制御装置（3）にて特定のゲームが実行されている途中に、抽選装置（2）がそのゲームにおいて既に選択された選択肢

10 (4) と同一の情報を有する選択肢を選択すると、選択肢の重複が発生したと判別されてゲーム成績と報酬との相関関係が変更される。これにより、例えば同一の当たり役に対してより多くの報酬が払われる等の変化をゲームに与え、それにより選択肢の重複があってもプレイヤーに退屈感を与える、その興味を惹き付けておくことができる。

【0009】請求項2の発明は、請求項1記載のゲームシステムにおいて、ゲーム制御装置（3）は、ゲーム成績に対するプレイヤーへの報酬の払い出し率を特定した

20 オッズを記憶するオッズ記憶手段（52）と、前記ゲームに対してプレイヤーが投下した遊戯価値と前記オッズとの関係に基づいて前記報酬を決定する報酬決定手段と、を具備し、前記相関関係変更手段は、前記ゲーム成績と前記オッズとの対応関係を変化させることを特徴とする。

【0010】この発明によれば、選択肢の重複が発生するとオッズが変更されるので、同一のゲーム成績に対して払い出される報酬が変化する。

【0011】請求項3の発明は、請求項2記載のゲームシステムにおいて、前記相関関係変更手段は、前記選択肢の重複が発生した場合、同一のゲーム成績に対する前記オッズを増加させることを特徴とする。

【0012】この発明によれば、選択肢の重複が発生すると、同一のゲーム成績に対するオッズが大きくなり、その結果、プレイヤーが獲得する報酬の期待値が増加する。これにより、選択肢が重複してもプレイヤーの期待感が持続する。

【0013】請求項4の発明は、請求項1記載のゲームシステムにおいて、前記相関関係の変化をプレイヤーに認識させるための情報を出力する報知手段を備えたことを特徴とする。

【0014】この発明によれば、ゲーム成績と報酬との相関関係が変更されたことをプレイヤーに確実に認識させることができる。

【0015】請求項5の発明は、請求項1記載のゲームシステムにおいて、ゲーム開始からの前記選択肢の重複の発生回数を記憶する重複回数記憶手段（52）と、前記重複が発生したと前記重複判別手段が判別したとき、その重複がゲーム開始から所定回数以内のものか否かを前記重複回数記憶手段の記憶内容に基づいて判別する重

15の最下部から読取部16へと放出される。読取部16にはボール4に内蔵された記録媒体4aとの間で通信可能なリーダユニット16a(図5参照)が設けられ、そのリーダユニット16aによりボール4に固有の情報が読み取られる。読取部16を通過したボール4は底板9上へ放出され、リフト8により再度ボール受け10へ送られる。このように、抽選機構11では読取部16を通過したボール4をゲーム終了まで保持することなく、リフト8を介してボール受け10へ直ちに戻しているので、複数回の抽選を繰り返すうちに同一のボール4が選択される可能性がある。

【0026】端末装置3には、例えば液晶ディスプレイを利用した表示装置20と、押釦スイッチ等の操作部材21a～21dを備えた入力装置21と、メダル投入口22とが設けられる。各端末装置3の表示装置20上では、抽選装置2で実行される抽選結果と、入力装置21を介して入力されるプレイヤーからの指示とに基づいて所定のゲームが実行される。各端末装置3では、他の端末装置3から独立してゲームが実行される。

【0027】図5はゲーム機1の制御系のブロック図である。この図から明らかなように、ゲーム機1は、抽選装置2に設けられた抽選部制御系C1と、各端末装置3のそれぞれに設けられた端末部制御系C2とを有している。なお、図5では一つの端末部制御系C2のみを示すが、他の端末部制御系C2の構成は同じである。

【0028】抽選部制御系C1には、マイクロプロセッサを主体として構成されたCPU40と、そのCPU40に接続されたROM41とが設けられる。CPU40は、ROM41に記録されたプログラムおよびデータに基づいてリフト8および抽選機構11の動作を制御して所定の抽選処理を実行する。抽選されたボール4の番号を判別するためのデータがリーダユニット16aにて読み取られ、そのデータはCPU40から通信インターフェース42を介して端末部制御系C2に送られる。

【0029】端末部制御系C2には、マイクロプロセッサを主体として構成されたCPU50が設けられる。CPU50には上述した表示装置20および入力装置21が接続されるとともに、CPU50による端末装置3の制御に必要なプログラムおよびデータが記録された媒体としてのROM51、CPU50による演算データ等を一時的に記憶する媒体としてのRAM52、メダル投入口22(図2参照)から投入されたメダルの受入れ、真偽判定、払い出し等を管理するメダル管理装置53、および抽選部制御系C1との間で通信を行うための通信インターフェース54とが接続される。

【0030】抽選装置2に対して所定の初期化操作、例えば電源の投入やリセットスイッチの操作が行われると、CPU40はROM41に記録されたプログラムに従って所定の起動処理を実行し、その後に図6の処理を開始する。この処理では、まずベット許可を各端末装置

3のCPU50に通知し(ステップS1)、続いて抽選の準備を行う(ステップS2)。その後、抽選準備が完了したか否か判別し(ステップS3)、未了のときは準備を継続する。準備が完了するとベット締切を端末装置3のCPU50に通知する(ステップS4)。

【0031】ベット締切を通知した後は所定の抽選処理を行い(ステップS5)、続いて抽選されたボール4の番号を端末装置3のCPU50に通知する(ステップS6)。その後、ステップS7で所定の抽選終了処理を実行してステップS1へ戻る。

【0032】図7は端末装置3のCPU50にて実行されるbingoゲームのメインルーチンを示すフローチャートである。プレイヤーがゲームの開始を指示するとCPU50は図7の処理を開始し、まずは図10のゲーム画面G内に表示すべきbingocard B C 1, B C 2を決定し(ステップS11)、決定したカードB C 1, B C 2を含むゲーム画面Gを表示装置20の画面上に表示する(ステップS12)。ゲーム画面Gの表示後は、ベット処理およびゲーム処理を順次実行し(ステップS13, S14)、その後にbingoゲームを終了する。

【0033】ベット処理は図8の手順で、ゲーム処理は図9の手順でそれぞれ実行されるが、それらの手順に先立って、ゲーム画面Gを示す図10～図12を参照してbingoゲームの概略を説明する。

【0034】図10に示すように、各カードB C 1, B C 2には縦横5個ずつ合計で25個のマス目が設けられ、各マス目には1～25の番号がランダムに設定される。図7のステップS11におけるカードB C 1, B C 2の決定は、例えば各マス目に設定する番号をランダムに決定する手順で行ってもよいし、予め番号が設定された多数のカードのデータをROM51に記憶しておき、それらのデータのなかから任意の二枚のカードを選択する手順で行ってもよい。決定されたカードB C 1, B C 2における番号の分布を示すデータはRAM52に記録される。

【0035】また、ゲーム画面Gには、上述したカードB C 1, B C 2が表示されるカード表示部G aの他に、抽選結果表示部G bおよびオッズ表示部G cが設けられる。抽選結果表示部G bには、抽選機構11によって選択された5つのボールの番号が抽選順に従って左から右へ並べて表示される(図11参照)。抽選結果表示部G bに5個の抽選番号の表示が予定されている点から明らかに、本ゲーム機1によるbingoゲームでは、1回のゲームが5球のボールの選択をもって終了する。しかし、重複ボールが発生した場合には抽選がやり直される。

【0036】オッズ表示部G cには、bingocard B C 1, B C 2における当たり役とそれに応じたオッズとが表示される。図10の例では、当たり役として「3 IN LINE」、「4 IN LINE」、「5 IN LINE」

役が成立していない場合にはステップS 2 1 2を省略してステップS 2 1 3へ進む。ステップS 2 1 3ではRAM 5 2が記憶する抽選回数が5か否かを判別し、5未満であればステップS 2 0 2へ戻る。

【0044】ステップS 2 0 4において抽選番号とラッキーボールの番号とが重複すると判別したときは、RAM 5 2が記憶する重複回数に1を加算し(ステップS 2 2 1)、加算後の重複回数が2回以内か否か判別する(ステップS 2 2 2)。重複回数が2回以内であれば、RAM 5 2が記憶する当たり役毎のオッズを図13のテーブルに従って変更し(ステップS 2 2 3)、その後に再抽選移行をプレイヤーに知らせるための所定の表示を行う(ステップS 2 2 4)。このときの表示例を図12に示す。

【0045】図12の画面Gは、抽選結果表示部G bの表示内容から明らかなように、1回目の抽選で1番のボールが選択された後、3回目の抽選で再び1番のボールが抽選されたために再抽選への移行するときのものである。この場合、再抽選への移行を意味する「RETRY

BALL」の文字が画面Gの中央に表示される。また、抽選結果表示部G bには、3回目の抽選番号として「1」が表示されているが、その表示も再抽選への移行に合わせて消去される。さらに、図9のステップS 2 2 3にてオッズが変更されている場合には、その変更に対応してオッズ表示部G cの表示が変更される。このオッズ表示部G cの変更は、例えば図10に示したように当たり役の隣に現在のオッズを表示するとともに、変更後のオッズを現在のオッズの側方に目立たない様で表示し、再抽選への移行が生じたとき、図12に示したように変更後のオッズを当たり役の表示部に向けて画面左方にスクロールさせるとともに、その表示様態を目立つものへと変更する手順で行う。

【0046】図9のステップS 2 2 4で所定の再抽選移行表示を行った後はステップS 2 0 2へ戻って次の抽選結果の通知を待つ。5回の抽選が終了するとステップS 2 1 3が肯定判断され、それに対応してCPU 5 0はプレイヤーに対するメダルの払い出し枚数を決定する(ステップS 2 3 1)。この払い出し枚数は、プレイヤーがベットしたメダル枚数と、当たり役に対応するオッズとを乗算して求められる。当たり役が成立していない場合にはオッズが0であり、払い出し枚数も0となる。

【0047】払い出し枚数の決定後は、その払い出し枚数が0か否か判別し(ステップS 2 3 2)、0でなければ払い出しを行い(ステップS 2 3 3)、その後にステップS 2 3 4へ進む。ステップS 2 3 3の払い出しはメダル管理装置5 3(図5参照)から実際にメダルを払い出すものとしてもよいし、RAM 5 2が記憶するクレジット枚数に払い出し枚数を加算するものとしてもよい。一方、払い出し枚数が0のときは、払い出しを実行することなくステップS 2 3 4へジャンプする。ステップS

2 3 4では、所定の終了処理、例えば抽選回数や重複回数のクリアやラッキーボール番号の消去等を行い、その後に図7の処理へ戻る。

【0048】以上の実施形態と請求項との対応において、ボール4が抽選装置2における選択肢に相当し、端末装置3がゲーム制御装置に相当する。また、端末部制御系C 2に設けられたROM 5 1がゲーム用プログラムを記録した記録媒体に相当し、RAM 5 2が抽選結果記憶手段、オッズ記憶手段、重複回数記憶手段を構成し、

10 CPU 5 0が重複判別手段、相関関係変更手段、報酬決定手段、報知手段および重複回数判別手段としてそれぞれ機能する。具体的には、図9のステップS 2 0 4により重複判別手段が、ステップS 2 2 3により相関関係変更手段が、ステップS 2 3 1により報酬決定手段が、ステップS 2 2 4により報知手段が、ステップS 2 2 2により重複回数判別手段がそれぞれ実現される。但し、本発明はソフトウェアによりこれらの手段を実現する例に限らず、その一部または全部をLSI等を用いた論理回路にて実現してもよい。

20 【0049】本発明は上記の実施形態に限定されず、種々の形態で実施してよい。例えば、抽選装置2は種々変更可能であり、選択肢はボールに限らず種々のもので置換でき、選択肢に固有の情報も番号に限らない。例えば選択肢としてのボールを色で区別してもよい。抽選はボールのような有体物を利用したものに限定されず、乱数等を利用して行なってもよい。抽選装置2と端末装置3とは必ずしも同一個所に設置される必要はなく、互いに離間した個所(遠隔地)に設置して通信回線等で接続してもよい。端末装置3におけるゲームはピンゴゲームに限らず、種々のゲームを実行してよい。選択肢の重複に対してオッズを変更する例に限らず、例えば選択肢の重複に対して一律の枚数のメダルをボーナスとしてプレイヤーに払い出してもよい。選択肢の重複に対してオッズを増加させるだけでなく、一部または全部のオッズを低い値に変化させた場合でも、ゲームの変化を演出できる。

30 【0050】本発明は複数の端末装置の間で抽選装置を共用するゲームシステムに限らず、例えば一つの抽選装置と一つの端末装置とを組み合わせたゲームシステムにも適用できる。

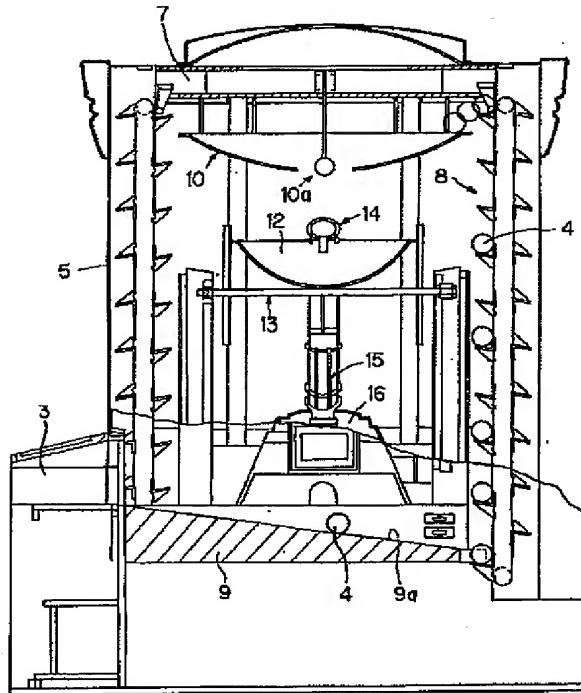
【0051】

【発明の効果】以上に説明したように、本発明は同一ゲーム内で選択肢の重複が発生した場合、そのゲームに対する成績とプレイヤーに払い出される報酬との相関関係を変化させて、選択肢の重複が生じた場合でもゲームに変化を与えてプレイヤーに退屈感を与えず、次回以降の抽選に対してプレイヤーの興味を十分に惹き付けておくことができる。

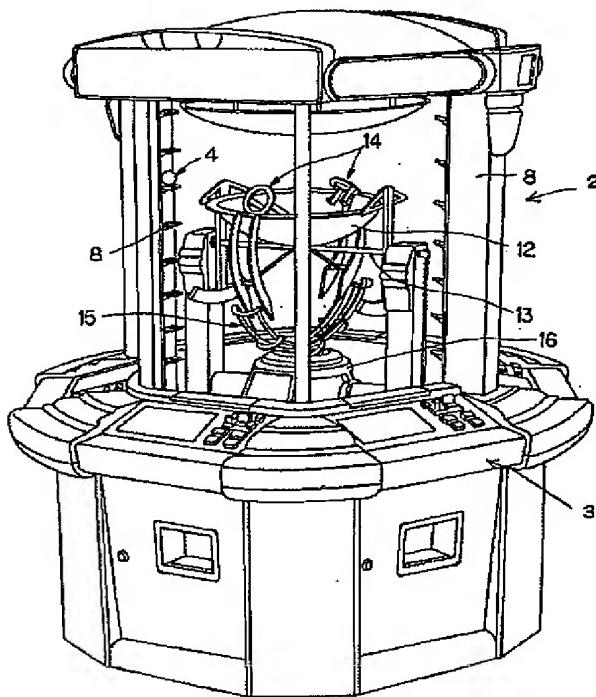
【図面の簡単な説明】

50 【図1】本発明が適用されたメダルゲーム機の正面図。

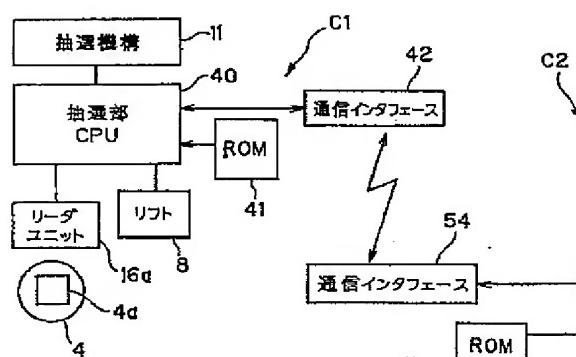
【図3】



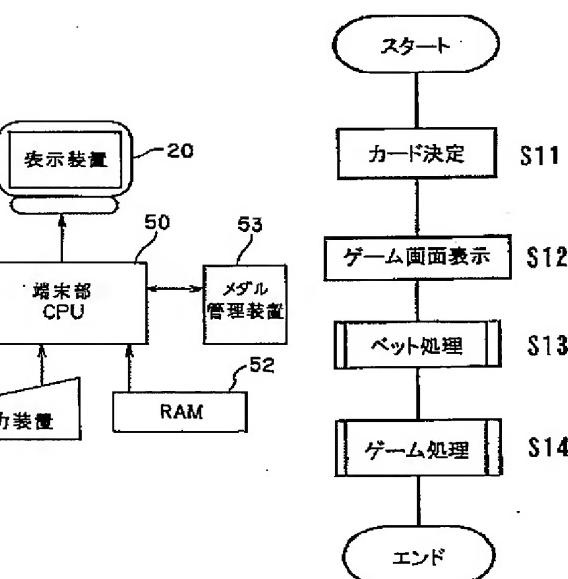
【図4】



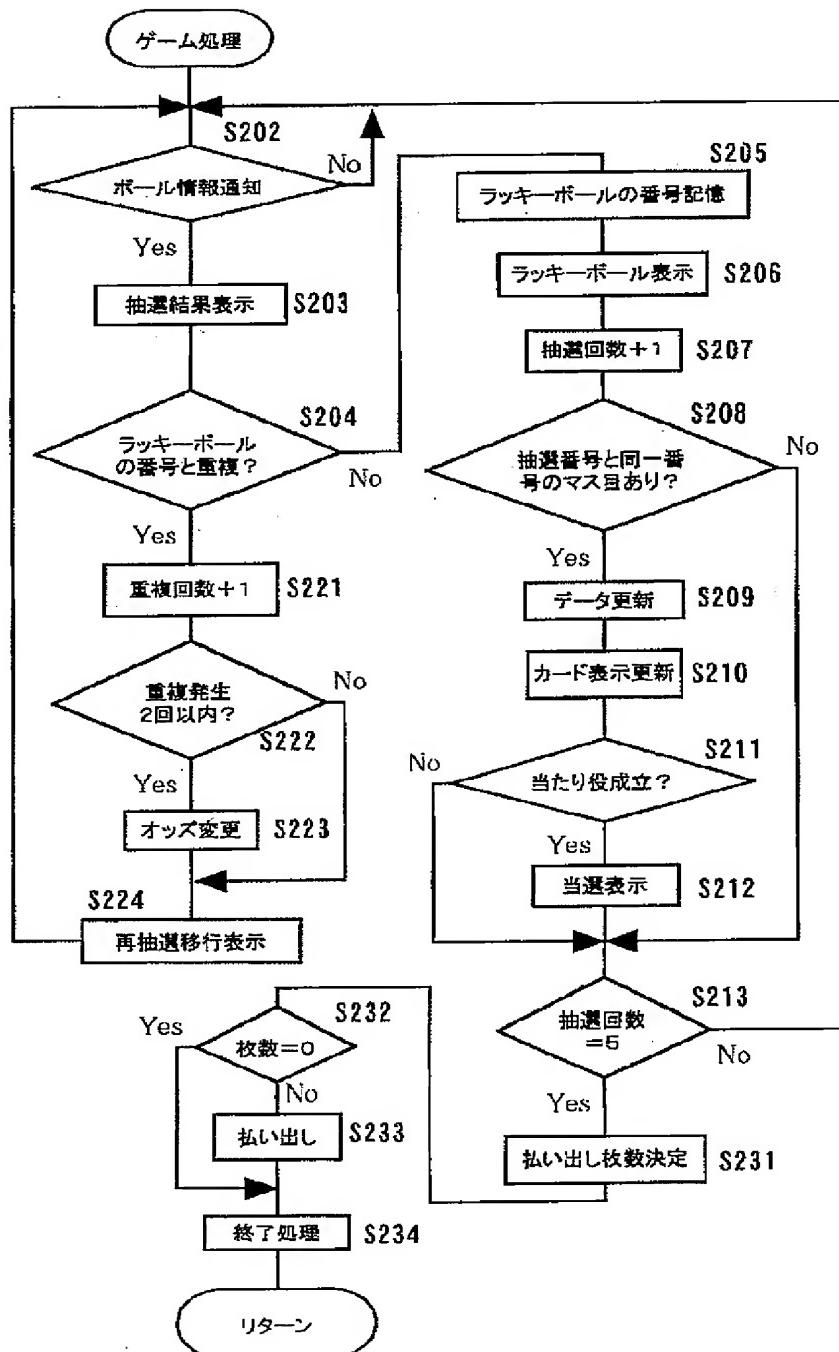
【図5】



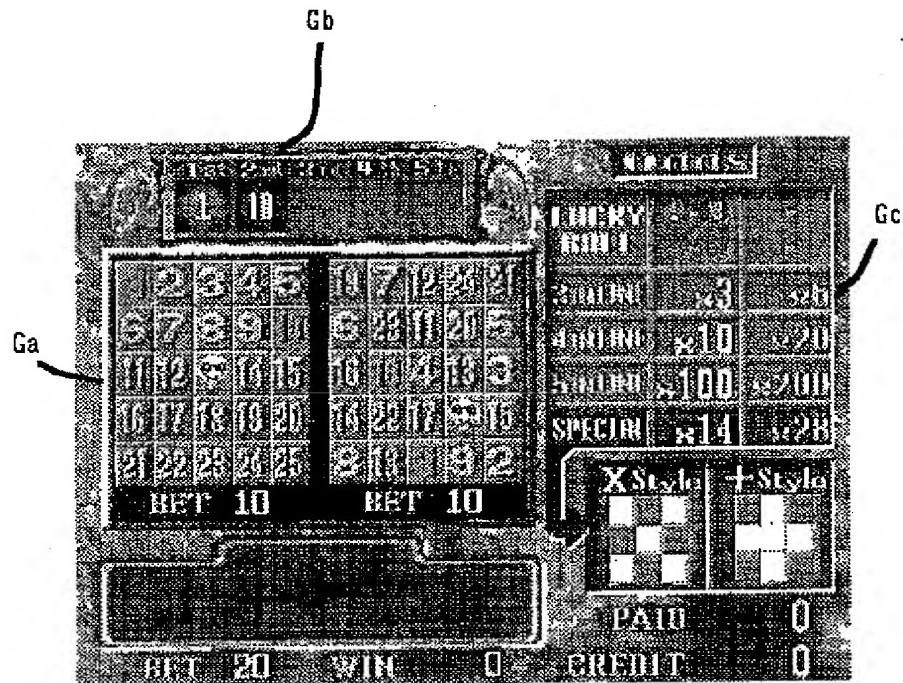
【図7】



【図9】



【図11】



【図12】

